

Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa melalui Aktivitas Bermain dalam Pembelajaran Pencak Silat

Alfin Fauziansyah

Pembimbing Dr. Dian Budiana, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti jumlah waktu aktif belajar siswa melalui aktivitas bermain dalam pembelajaran pencak silat di SDN Tarikolot Kabupaten Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh kurt Lewin. Penelitian terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri Tarikolot Kabupaten Bogor dengan objek penelitian siswa kelas V berjumlah 55 siswa. Proses penelitian dibagi menjadi II siklus yang terdiri atas IV tindakan. Setiap tindakan menggunakan berbagai tugas gerak yang dikemas dalam bentuk permainan. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen Duration Recording. Kemudian semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik persentase. Nilai rata-rata keseluruhan data awal adalah 36% dan siklus I tindakan I adalah 41%, siklus I tindakan II adalah 47%, siklus II tindakan I adalah 58%, dan siklus II tindakan II adalah 66%. Dari rata-rata aspek jumlah waktu aktif belajar, didapat kesimpulan melalui aktivitas bermain dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran pencak silat. Sebagai saran dari hasil penelitian, dalam pemberian materi pembelajaran pencak silat, hendaknya diberikan dalam suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: Aktivitas bermain

***The Efforts to Improve Amount of Time Active Student's learning through
game activity in Pencak Silat Learning***

Alfin Fauziansyah

Adviser Dr. Dian Budiana, M.Pd

Abstract

The purpose of this study is to research Amount of Time Active Student's learning Through game activity in Pencak Silat Learning. The method used by classroom action research method by applying research design developed by Kurt Lewin. The research consisted of several steps, as follows: (1) planning, (2) action or treatment, (3) observation, and (4) reflection. The place of research at State Elementary School Tarikolot Bogor with the object of research students of class V who amounted 55 students. The research process was divided into II cycle consisting of IV action. Each treatment uses various movement tasks that presented in game activity. Data of research collected using duration recording instrument. Then all collected datas was analised using percentages techniques. The all average value of the initial data is 36% and the first cycle of action I is 41%, the first cycle of action II is 47%, the second cycle of action I is 58%, and the second cycle of action II is 66%. According the average amount of time active stundent's learning, it can be concluded that game activity can improve the amount of time active student's learning in pencak silat learning. As a suggestion of the results of research, in the delivery of pencak silat learning materials, should be given in fun atmosphere for students.

Keywords: Game activity